**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN BAHAN AJAR MELALUI MEDIA *E-LEARNING* DAN *YOUTUBE* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN**

**Isatul Hasanah1, Adi Wijayanto2**

**IAIN Tulungagung1**

**IAIN Tulungagung2**

**Email:** isatulhasanah@gmail.com1

 adiwijayanto@iain-tulungagung.ac.id2

**Abstrak**

*Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi ini sangat berdampak pada semua bidang, terutama dalam bidang pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar melalui media e-learning dan youtube dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Jenis penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kuantitatif. Sampel yang diambil sebanyak 65 siswa pada tingkat sekolah dasar. Analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan rumus statistik presentase. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu bahwa penggunaan media e-learning dalam bentuk web lebih banyak diminati oleh siswa daripada media youtube untuk dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Hasil presentase diperoleh sebesar 77% untuk penggunaan media e-learning dan 22% untuk penggunaan media youtube. Penggunaan media e-learning ini juga mampu meminimalisir kebosanan yang dialami oleh siswa selama proses pembelajaran. Dibuktikan dengan hasil presentase sebesar 57% siswa menjawab dengan kategori jawaban setuju dan 40% siswa menilai dengan kategori jawaban sangat setuju. Siswa juga sangat antusias ketika guru menggunakan media e-learning daripada media youtube dalam proses pembelajaran dengan taraf presentase sebesar 66% siswa memberikan jawaban setuju dan 17% siswa memberikan jawaban sangat setuju. Ketika pembelajaran dilakukan di rumah tentu siswa dengan bebas menggunakan media sosial. Ntah digunakan dalam hal positif maupun negatif. Namun dilihat dari data yang diperoleh oleh peneliti bahwa siswa seimbang dalam hal memanfatkan media sosial yaitu sebesar 40% untuk dijadikan hiburan seperti bermain game dan sebesar 41% untuk belajar terkait materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Sehingga penggunaan media e-learning ini sangat efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.*

**Kata kunci**: *Efektivitas, Penggunaan Bahan Ajar, Media E-learning dan Youtube, Hasil Belajar. Pendidkan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*

***Effectiveness of Teaching Materials Through E-Learning Media and Youtube to Improve the Results of Study Sports and Health***

***Abstrack***

*The development of science and technology in this globalization era has had a big impact on whole fields, especially in education. The study aims to learn the effectiveness of teaching materials through e-learning media and youtube to improve the results of study sports and health. This research is a quantitative. The sample was 65 students of elementary students. The data analysis used by researchers is the percentage statistical*

*formula. The finding of this research is that the use of e-learning media with web form is more interest to the students than youtube as a medium for learning sports and health. The Percentages are obtained 77% for use e-learning media and 22% for youtube. The use of e-learning media can also minimize the boredom experienced by students during the learning process. It can be proved that 57% of students answering with the affirmative answer category and 40% rate by the affirmative answer category. Students are also have enthusiastic when teachers use e-learning rather than youtube media in the learning process with 66% affirmative answer and 17% agree. When the learning is done at home, the students freely use social media. The use of social media cannot be controlled whether in positive or negative ways. Based on the these data obtained by researchers that students are using a 40% level of social media to engage in entertainment such as gaming and 41% to learn physical education materials related to sports and health. Therefore, the use of e-learning media is effective in improving students' learning.*

***Keyword****: Effectiveness, Teaching Material, E-learning Media and Youtube, Result Learning, Physical Education Sport and Health*

**PENDAHULUAN**

Kebutuhan akan dunia pendidikan memiliki peranan yang sangat penting serta memberikan pengaruh yang sangat besar. Dalam proses pembelajaran tentu di dalamnya ada pelaku pendidikan yaitu seorang guru dan siswa. Pendidikan bertujuan untuk mengubah pola pikir serta menambah wawasan, pengetahuan yang dimiliki oleh siswa sebelumnya (Wayang Cong Sujana, 2019). Kegiatan proses belajar mengajar tentu membutuhkan sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan yang telah ditentukan. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan yaitu bahan ajar. Pada dasarnya sebuah bahan ajar dapat memudahkan proses pembelajaran ketika pembelajaran sedang berlangsung. Bukan hanya itu saja, melainkan bahan ajar dapat mendorong proses pembelajaran agar lebih efektif, terarah dan efisien.

Sekolah merupakan tempat sarana organisasi bagi kalangan masyarakat dalam memperoleh ilmu pengetahuan (Andi Prastowo, 2016). Namun pada kondisi pandemi saat ini sekolah hanya dapat dijadikan tempat sebagai faktor penunjang dalam proses pembelajaran. Dikarenakan sekolah tidak dapat digunakan sebagai kegiatan proses belajar mengajar. Hal tersebut menjadi salah satu problematika baru khususnya bagi kalangan guru yang berperan secara langsung dalam dunia pendidikan. Guru dan pendidik sebagai elemen penting dalam pengajaran yang diharuskan melakukan migrasi besar-besaran yang belum pernah terjadi sebelumya dari pendidikan tatap muka tradisional ke pendidikan online atau pendidikan jarak jauh (Asri & Lely Octaviana, 2021). Pemerintah tetap menganjurkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar tetap harus dilakukan meskipun dalam kondisi pandemi seperti ini. Oleh sebab itu, pembelajaran tetap bisa dilakukan dengan adanya pemanfaatan teknologi yang dapat kita gunakan agar pembelajaran tetap berlangsung.

Pendidikan pada abad 21 ini sering disebut dengan generasi industri 4.0 yang dikenal dengan abad keterbukaan dan globalisasi (Kris Helge, 2013). Hal tersebut ditandai dengan berkembangnya sistem teknologi informasi dan telekomunikasi dalam berbagai bidang kehidupan. Termasuk dalam bidang pendidikan itu sendiri. Salah satu pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan yaitu munculnya hal baru yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Lies Sudibyo, 2011). Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran juga membutuhkan jasa elektronik yang berupa audio maupun video. Pembelajaran *daring* merupakan proses yang mempertemukan peserta didik dengan seorang guru untuk melakukan interaksi secara vitual dengan memanfaatkan bantuan teknologi (Pebria Dheni Purnasari, 2020). Terlebih saat ini banyak sekali media yang dapat dimanfaatkan dalam menunjang pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media yang berbasis teknologi seperti *google classroom, google meet, zoom, youtube*, *e-learning, edmodo, CBT,* bahkan pembelajaran *daring* dapat terlaksana dengan media pesan virtual yaitu *whatsapp.* Media yang sangat bervariasi tersebut tentunya menjadi sebuah pilihan bagi seorang guru untuk memilih media yang disukai oleh siswa dan menarik perhatian siswa. Oleh sebab itu di era globalisasi ini, seorang guru harus mampu mempunyai keinginan atau melek akan teknologi. Agar berdampak pada pengetahuan yang akan diperoleh oleh siswa. Bahkan setiap hari teknologi diproyeksikan akan terus bertambah seiring dengan bertambahnya jumlah pengguna media sosial. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media sosial tidak hanya memiliki dampak yang negatif melainkan juga memiliki dampak yang positif.

Secara umum, pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia (Chenicheri Sid Nair, Arun Patil, Patricie Mertova, 2012). Sehingga tidak lain dengan maraknya sistem teknologi dapat membantu guru maupun siswa dalam memperoleh sebuah informasi. Terlebih saat ini, informasi sangatlah mudah didapat dengan adanya media internet. Efektivitas proses pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana pengetahuan yang diperoleh oleh siswa. Oleh sebab itu proses pembelajaran diharapkan memberikan kesan yang bermakna bagi siswa (Clarence Mybee, 2018). Agar siswa dapat meningkatkan kualitas ilmu pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.

Pembelajaran dapat dilakukan dengan adanya bantuan bahan ajar. Dikarenakan di dalam bahan ajar terdapat rancangan dalam melakukan proses pembelajaran (Syarif Sumantri, 2017). Namun pada kondisi pandemi saat ini bahan ajar kurang digunakan secara maksimal. Begitu pula ketika proses pembelajaran dilakukan secara *luring* materi yang ada di dalam bahan ajar tidak sepenuhnya terealisasi dalam bentuk praktek. Padahal pembelajaran pendidikan jasmani identik dengan adanya sebuah gerakan. Oleh sebab itu dalam pembelajaran tersebut, siswa perlu melakukan praktek secara langsung agar dapat memadupadankan teori dan praktek. Pemanfaatan teknologi saat ini sangatlah membantu siswa dalam melakukan praktek secara langsung (Babitha Elsa Oommen, 2020). Meskipun pembelajaran dilakukan di rumah tanpa bertemu dengan guru. Namun siswa terbantu dengan adanya media internet yang dapat memberikan contoh terkait materi yang akan dipelajari. Dilihat dari fakta lapangan bahwa penggunaan media *e-learning* dan *youtube* sangat banyak diminati oleh anak-anak. Karena media tersebut sudah tidak asing lagi bagi siswa. Sehingga siswa sangatlah mudah mengaplikasikan media tersebut dan sangatlah cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

Mengingat betapa pentingnya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada tingkat sekolah dasar dalam mendukung proses perkembangan anak (Sabaruddin Yunis Bangun, 2016). Ditambah dengan maraknya sistem teknologi yang dapat mendukung kondisi anak, sehingga dapat menjadi peluang usaha dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diharapkan agar dapat digunakan sebagai suatu wahana kompensasi gerak anak. Sehingga dapat menciptakan wahana yang kondusif, merancang, serta menumbuhkan hasrat gerak anak (Sabarudin, 2016). Oleh sebab itu, proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus diusahakan seoptimal mungkin dalam meningkatkan kualitas yang didukung dengan adanya suatu komponen di dalamnya.

Selaras dengan salah satu upaya dalam mencapai tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tidak hanya sebagai suatu proses mengembangkan ilmu pengetahuan akan tetapi membangkitkan potensi individu yang dapat meningkatkan kemampuan fisik, intelektual, sosial, serta moral yang berorientasi pada *life skill*. Salah satu sasaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yaitu siswa dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan keterampilan gerak dasar dengan koordinasi otot syaraf halus yang akan memberikan manfaat bagi kehidupan sehari-hari (Mark Latash., 2015). Oleh sebab itu secara tidak langsung pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menjadi suatu landasan kuat bagi anak dalam penguasaan keterampilan geraknya. Sehingga hal tersebut menjadi salah satu landasan bagi anak dalam mengarahkan sesuai dengan substansinya.

Penggunaan media sosial dapat diakses melalui handphone dan Indonesia merupakan salah satu negara yang menempati peringkat ke 3 dengan pengguna internet terbesar setelah China. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa negara Indonesia juga memiliki peluang yang sangat besar dalam meningkatkan mutu kualitas pembelajaran. Dalam hal ini media sosial merupakan salah satu kebutuhan bagi kalangan masyarakat. Namun pada realitanya banyaknya media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran tidak melebihi media *e-learning* dan *youtube* yang dapat menarik perhatian siswa. Dikarenakan media tersebut sangatlah mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan dengan sistem *daring* saat ini, sangatlah memberikan sebuah wawasan atau mengasah kemampuan siswa (Zaheer Allam, 2020). *Handphone* yang awalnya hanya sebagai alat untuk bermain game saja, namun pada kondisi seperti ini *handphone* dapat membantu dalam memaksimalkan proses pembelajaran.

Meningkatkan mutu pembelajaran yang berkualitas sangatlah membutuhkan proses yang cukup lama. Sehingga seorang guru harus mampu memilih sebuah media yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengaajar. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh guru yaitu media *e-learning* dan *youtube*. Media tersebut dijadikan sebagai pengganti bahan ajar selama pembelajaran di lakukan secara *daring.* Penggunaan media tersebut tentunya disesuaikan dengan kebutuhan siswa saat ini, yang tidak dapat melakukan praktek secara langsung (Urs Gttiker, 2013). Oleh sebab itu penggunaan media *e-learning* maupun *youtube* sangatlah bermanfaat bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran secara maksimal. Media *youtube* selain mudah digunakan juga dapat membantu siswa dalam memahami sebuah materi pembelajaran. Dikarenakan dalam penyajiannya diselingi dengan adanya gambar dan video yang dapat dilihat oleh siswa dan dapat ditiru oleh siswa meskipun pembelajaran dilakukan di rumah. Namun disisi lain media *e-learning* juga sangat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media tersebut juga sangat mudah digunakan sehingga siswa tidak merasa kebingungan dalam mengaplikasiannya. Dikarenakan bentuk dari *e-learning* ini berupa web, sehingga siswa dapat mengakses kapanpun dia mau dan siswa juga dapat melihat video yang terdapat dalam web tersebut. Hal tersebut tentu menjadi sebuah persoalan yang mana dari kedua media tersebut sama-sama diminati oleh siswa. Oleh sebab itu peneliti ingin mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan bahan ajar melalui media *e-learning* dan *youtube* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Jika dilihat dari realitanya kedua media tersebut cenderung disukai oleh anak dan dapat memaksimalkan proses pembelajaran secara *daring*. Oleh sebab itu peneliti akan menganalisis terkait penggunaan bahan ajar melalui media *e-learning* dan *youtube* serta keseimbangan siswa dalam menggunakan media sosial khususnya pada tingkat sekolah dasar.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskripstif kuantitatif ini merupakan penelitian yang mendeskripsikan peristiwa yang terjadi pada saat sekarang. Sehingga peneliti dapat menganalisis serta menginterpretasi dari adanya peristiwa tersebut. Tujuan dari menggunakan jenis penelitian tersebut untuk mengetahui gambaran terkait efektivitas penggunaan bahan ajar melalui media *e-learning* dan *youtube* pada masa pandemi *covid-19*dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh peserta didik di MI Bustanul Ulum Noterejo Gondang Tulungagung. Adapun sampel yang diambil berjumlah 65 siswa. Pada teknik pengumpulan data peneliti menggunakan instrumen berupa angket yang berisi tentang jenis pertanyaan tertutup dan terbuka yang dibagikan menggunakan *google form*. Sedangkan analisis datanya peneliti menggunakan rumus statistik presentase.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan proses belajar yang dilakukan secara *daring*, tidak menutup kemungkinan siswa tidak mendapatkan pengetahuan secara luas. Melainkan siswa dapat memadupadankan materi yang telah diberikan oleh guru dengan materi yang ditemukan oleh dirinya sendiri (Andi Prastowo, 2016). Dalam hal ini efektivitas pembelajaran sangatlah perlu diperhatikan khususnya bagi kalangan guru. Dikarenakan hal tersebut menjadi salah satu tingkat keberhasilan siswa dalam mendapatkan sebuah pengetahuan. Di era globalisasi ini teknologi sangatlah bermanfaat bagi siswa maupun kalangan masyarakat luas. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam segala aspek untuk mencapai tujuan yang maksimal. Terlebih dalam bidang pendidikan saat ini, penggunaan teknologi sangatlah memberikan dampak yang sangat hebat dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara *daring* (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020)*.* Penelitian ini dilakukan pada tingkat sekolah dasar dengan jumlah sampel 65 siswa yang terdiri dari 55,4% jenis kelamin perempuan dan 44,6% jenis kelamin laki-laki. Seluruh responden berasal dari kabupaten Tulungagung. Adapun grafiknya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 1.1 Jenis Kelamin

Perkembangan teknologi dan informasi sangat mempengaruhi dalam berbagai bidang kehidupan salah satunya yaitu bidang pendidikan. Oleh sebab itu lembaga pendidikan harus mempu mengantisipasi adanya suatu perkembangan yang terus menerus serta mengupayakan suatu program yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Silahuddin, 2015). Berdasarkan analisis data yang digunakan oleh peneliti melalui instrument angket diperoleh bahwa adanya suatu keefektivitasan penggunaan bahan ajar melalui media *e-learning* lebih banyak diminati daripada media *youtube.* Dikarenakan media *e-learning* sangat mudah diakses dan tidak menguras data, lebih praktis dan tidak menghabiskan memori. Penyajian dari media *e-learning* ini juga sangatlah lengkap mulai dari isi materi, penilaian, serta tugas yang akan diberikan oleh guru. Sehingga guru lebih cenderung menggunakan media e-*learning* daripada *youtube*. Siswa juga dapat mengakses sesuka hati dan guru juga dapat memantau terkait tugas yang telah diberikan kepada siswa. Di sisi lain media *e- learning* ini juga terdapat bahan ajar yang mengaitkan dengan *youtube*. Sehingga siswa dapat mempelajari materi secara maksimal. Terutama pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan penggunaan *e-learning* ini sangat membantu siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru secara *daring.* Sehingga siswa tidak hanya mengetahui apa itu *e-learning* akan tetapi siswa juga dapat menambah wawasan terkait penggunaan media *e-learning.* Adapun grafik terkait keefektivan penggunaan media *e-learning* daripada media *youtube* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 1.2 Penggunaan Bahan Ajar Melalui Media

*E-Learning* dan *Youtube*

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan informasi secara maksimal. Sehingga dengan adanya media tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan ilmu pengetahuan yang diperoleh oleh siswa (Isran Rasyid Karo-Karo S, 2018). Penggunaan media *e-learning* ini dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan juga dapat mengurangi rasa kebosanan yang dialami oleh siswa selama proses pembelajaran yang dilakukan secara *daring*. Siswa juga sangat senang jika dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan media *e-learning* daripada *youtube*. Hal ini dikarenakan media *e-learning* sangatlah efektif dalam menunjang proses pembelajaran. Siswapun dapat mengikuti proses pembelajaran cukup dengan memiliki perangkat *android.* Media ini juga sangat mudah diakses di manapun sehingga siswa tidak perlu menyesuaikan tempat dalam mengakses media ini. Pihak sekolahpun menyediakan alat dengan kapasitas yang cukup untuk memaksimalkan penggunaan media *e-learning* ini.

Media *e-learning* ini merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap perubahan kegiatan belajar mengajar (Muhammad Rayhan Affandi., Maryscha Widyawati., 2020). Jika dibandingkan dengan media *youtube* siswa lebih memahami materi dengan menggunakan media *e-learning.* Meskipun di dalam *e-learning* video yang diberikan durasinya terbatas. Adapun grafik terkait penggunaan media *e-learning* dapat meminimalisir rasa kebosanan yang dialami oleh siswa dan siswa lebih senang jika seorang guru lebih sering menggunakan media *e-learning* daripada *youtube* dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 1.3 Penggunaan Media *E-Learning* Dapat Meminimalisir

Rasa Kebosanan yang dialami Oleh Siswa

Gambar 1.4 Tingkat Ketertarikan Siswa

dalam Menggunakan Media *E-Learning*

Pembelajaran yang dilakukan secara *daring* tentunya tidak semaksimal pembelajaran yang dilakukan secara *luring*. Meskipun seorang guru tidak henti-hentinya melakukan suatu pembaharuan terkait penggunaan media yang digunakan. Dalam era global ini tentunya berhubungan dengan teknologi informasi. Sehingga pemanfaatan media *e-learning* ini dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam proses belajar (Sudaryanto, 2017). Penggunaan media sosial tentu memupunyai nilai positif maupun milai negatif. Namun dilihat dari data yang diperoleh oleh peneliti bahwa siswa dalam memanfaatkan teknologi seimbang. Yaitu antara pemakaian media sosial yang digunakan untuk game, dengan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang menghabiskan waktu sekitar 1-2 jam. Sehingga dalam penggunaan media *e-learning* ini cenderung memiliki nilai yang positif.

Kartu yang digunakan oleh siswa tentunya sangatlah beragam. Namun berdasarkan hasil data yang diperoleh oleh peneliti bahwa mayoritas siswa mengisi data menggunakan kartu telkomsel. Kartu tersebut cukup stabil dalam hal koneksi internetnya daripada kartu yang lainnya. Sehingga dapat memaksimalkan proses belajar yang dilakukan secara *daring.* Siswa yang hendak mengikuti proses belajar tentu membutuhkan pulsa untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa harsu mengisi pulsa pada masing-masing *android* yang dimilikinya. Adapun grafik terkait keseimbangan penggunaan media sosial yang digunakan oleh siswa selama proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan bermain *game* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 1.5 Penggunaan Media Sosial untuk Bermain *Game*

Gambar 1.6 Penggunaan Media Sosial untuk Pembelajaran

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Olahraga pendidikan merupakan bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani (Wijayanto, 2018). Sehingga tujuan dari pendidikan tersebut diharapkan siswa memiliki kemampuan gerak dasar yang memadai. Dalam proses belajar mengajar tentu bahan ajar mempunyai peranan yang sangat penting serta mempunyai pengaruh terhadap tujuan pembelajran. Hal tersebut tentunya menjadi suatu bahan pertimbangan dalam membuat bahan ajar agar mampu menyesuaikan dengan apa yang dibutuhkan oleh peserat didik dan guru dapat mengaplikasikannya.

Kefektivan penggunaan bahan ajar melalui media *e-learning* ini, selain dapat membantu siswa dalam memahami materi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu adanya suatu ketertarikan dalam mengikuti proses belajar. Penggunaan media yang digunakan oleh guru sangatlah berpengaruh terhadap hasil yang akan dicapai oleh siswa. oleh sebab itu seorang guru harus mampu memilih media yang cocok digunakan dalam proses belajar mengajar. Salah satu contohnya yaitu guru dapat menggunakan media *e-learning* ini sebagai alat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dikarenakan media ini cukup menarik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga media *e-learning* ini cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran secara *daring*. Meskipun media *e-learning* ini mempunyai suatu kelebihan dalam proses pembelajaran, namun juga memiliki suatu kelemahan ketika diterapkan. Salah satu contoh kelemahan dari penggunaan media *e-learning* ini yaitu tidak bisa upload video terlalu banyak dan siswa bisa mengirim tugas yang berupa foto hanya 1 kali.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait efektivitas penggunaan bahan ajar melalui media *e-learning* dan *youtube* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diperoleh bahwa media *e-learning* dalam bentuk web ini lebih efektif digunakan daripada media *youtube* dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara *daring.* Hal tersebut dipengaruhi bahwa media *e-learning* sangat mudah diaplikasikan dan tidak menguras memori terlalu banyak. Media *e-learning* ini juga dapat diakses dimanapun dan tidak terlalu membutuhkan jaringan yang stabil. Sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara maksimal. Perangkat yang digunakan dalam mengakses media *e-learning* ini cukup dengan menggunakan *android* yang tentunya semua siswa sudah memilikinya. Media *e-learning* ini juga dapat meminimalisir rasa kebosanan yang dialami oleh siswa selama proses pembelajaran. Dalam sehari-hari siswa tidak akan mungkin bisa lepas dalam menggunakan media sosial. Ntah dimanfaatkan dalam hal bermain *game* maupun dijadikan sebagai alat dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Namun dalam hal ini diketahui bahwa siswa seimbang dalam menggunakan media sosial untuk bermain *game* dan mengikuti proses pembelajaran. Sehingga pemanfaatan media ini dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar.

**UCAPAN TERIMAKASIH**

Penulis mengucapkan rasa bersyukur kepada Allah SWT dengan segala rahmat serta karuniaNya dalam memberikan kelancaran, kekuatan, serta kesabaran dalam menyusun penelitian hingga publikasi artikel. Penulis juga tidak lupa mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak maupun reviewer yang membantu/mendukung dalam menelaah naskah artikel. Semoga kebaikan dibalas oleh Allah SWT dan tercatat sebagai amal jariyah. Aamiin Yaa Rabbal Alamin.

**DAFTAR RUJUKAN**

Andi Prastowo. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik* (ke 2). Jakarta: Kencana.

Asri, N., & Lely Octaviana, E. S. (2021). Aktivitas Olahraga Di Masa Pandemi COVID-19 Terhadap Tingkat Stres Mahasiswa Pendidikan Olahraga Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*. https://doi.org/10.31851/hon.v4i1.5213

Babitha Elsa Oommen. (2020). Impact of Social Media on Sustainable Development. *International Journal of Science and Research*, *9*(11), 1689–1691. https://doi.org/10.21275/SR201126192153

Chenicheri Sid Nair Arun Patil Patricie Mertova. (2012). *Echancing learning and teaching through student feedback in engineering*. 16th January.

Clarence Mybee. (2018). *Impact Learning:Librarians at the forefront of change in higher education*. 20th February.

Helge, Kris, D. (2013). *The Teaching Librarian: Web 2.0, Technology, and Legal Aspect*. 31st October.

Isran Rasyid Karo-Karo S, . Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal AXIOM*, *VII*(1).

Lies Sudibyo. (2011). Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia. *Widyatama*, *2*(2), 22.

Mark Latash., V. Z. (2015). *Biomechanics and Motor Control*.

Muhammad Rayhan Affandi., Maryscha Widyawati., Y. B. B. (2020). Analisis Efektivitas Media Pembelajaran E-Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Pelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, *VIII*(2), 150–157. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/ipf.v8i2.2910

Pebria Dheni Purnasari. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, *10*(3), 189–196.

Sabaruddin Yunis Bangun. (2016). Peran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan di Indonesia. *Publikasi Pendidikan*, *6*(3).

Sabarudin. (2016). Peran Pendidikan Jasmani dan Olahraga pada Lembaga Pendidikan di Indonesia. *Publikasi Pendidikan*, *2*(1), 156–167. https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270

Silahuddin. (2015). Penerapan E-Learning dalam Inovasi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah CIRCUIT*, *1*(1), 48–59.

Sudaryanto, D. H. (2017). Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Mandiri. *Forum Diklat*.

Syarif Sumantri. (2017). Teori dan Praktek di Tingkat Pendidikan Dasar. In *Raja Grafindo Persada*.

Urs Gttiker. (2013). *Social Media Audit*. 31st October.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77

Wayang Cong Sujana. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Pendidikan Dasar*, *2*(3). Retrieved from http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW

Wijayanto, A. (2018). Pengaruh Metode Guided Discovery, dan Metode Movement Exploration Serta Persepsi Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Pukulan Atas Bulutangkis Pada Mahasiswa IAIN Tulungagung. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*. https://doi.org/10.31851/hon.v1i2.1976

Zaheer Allam. (2020). *Surveying the Covid-19 Pandemic and Its Implications*.